

**GAME EDUKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH UNTUK  
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA  
KELAS I PADA SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C)  
DI NEGERI SUKOHARJO**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I  
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:**

**AGUS SARWANTO  
L200150133**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**GAME EDUKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH UNTUK  
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA  
KELAS I PADA SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C)  
DI NEGERI SUKOHARJO**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**AGUS SARWANTO**  
**L200150133**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.**  
**NIK.738**

**HALAMAN PENGESAHAN**

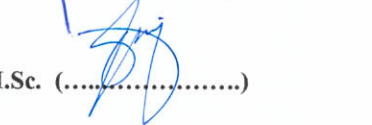
**GAME EDUKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH UNTUK  
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA  
KELAS I PADA SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C)  
DI NEGERI SUKOHARJO**

**OLEH**  
**AGUS SARWANTO**  
**L200150133**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas komunikasi dan informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari .....,  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Dewan Penguji:**

1. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nurgiatna, S.T., M.Sc., Ph.D  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Devi Afriyanti Puspa Putri, S.Kom., M.Sc. (.....)  
(Anggota II Dewan Penguji)

  
(.....)  
  
(.....)  
  
(.....)

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana  
Tanggal .....  
Mengetahui,

  
Dekan  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
  
Nurgiatna, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIK. 881

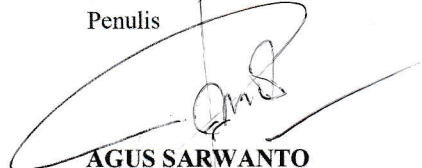
  
Ketua  
Program Studi Informatika  
  
Heru Supriyono, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIK. 970

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 8 Mei 2019  
Penulis



**AGUS SARWANTO**  
**L200150133**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

**176/A.4-II.3/INF-FKI/I/2019**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Agus Sarwanto  
NIM : L200150133  
Judul : GAME EDUKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH UNTUK  
ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA  
KELAS I PADA SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C) DI NEGERI  
SUKOHARJO

Program Studi : Informatika

Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 3 Mei 2019

Biro Skripsi Informatika

**Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

feedback studio Publikasi Ilmiah 1 of 1

### GAME EDUKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA KELAS I PADA SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C) DI NEGERI SUKOHARJO

**Abstrak**

Anak berkebutuhan khusus adalah anak dibawah anak-anak normal yang mempunyai kekurangan mental, kemampuan fisik, sensorik, perilaku sosial, kemampuan berkomunikasi, dan kombinasi dua atau lebih dari hal-hal diatas. Salah satu contoh adalah anak tuna grahita kelas I pada Sekolah Luar Biasa (SLB-C) di Sukoharjo. Pada sistem pendidikan yang dilakukan dengan cara biasa membuat siswa gampang bosan dalam menerima materi pembelajaran oleh karena itu dengan metode pembelajaran game edukasi ini anak diharapkan lebih tertarik dalam menerima materi pembelajaran. Pembuatan game edukasi ini dengan menggunakan aplikasi construct 2 sebagai software untuk mendesain obyek menggunakan coredraw x5 dan paint untuk edit gambar.

Metode wawancara dengan guru dan pengamatan secara langsung pada proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian adalah mempermadahi guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar mudah di pahami sedangkan bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar melalui media game edukasi. Hasil dari penelitian ini bahwa game edukasi yang berisi tentang pengenalan anggota tubuh manusia. Game dapat dimainkan di desktop berbasis windows dengan file berekstensi m3x dan mobile smartphone berbasis android dengan file berekstensi apk.

**Kata kunci:** Game Edukasi, pengenalan tubuh, Tuna Grahita

**Abstract**

Children with special needs are children under normal children who have mental deficiencies, physical abilities, sensory skills, social behavior, communication skills, and a combination of two or more of the above. One example is class I mentally disabled children at the I-traordinary School (SLB-C) in Sukoharjo. In the education system carried out in the usual way, it makes students easily bored in receiving learning materials. Therefore, with this educational game learning method children are more interested in receiving learning materials.

Page: 5 of 17 Word Count: 2639 Text-only Report High Resolution On

# **GAME EDUKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) TUNAGRAHITA KELAS I PADA SEKOLAH LUAR BIASA (SLB-C) DI NEGERI SUKOHARJO**

## **Abstrak**

Anak berkebutuhan khusus adalah anak dibawah anak-anak normal yang mempunyai kekurangan mental, kemampuan fisik, sensorik, perilaku sosial, kemampuan berkomunikasi, dan kombinasi dua atau lebih dari hal-hal diatas. Salah satu contoh adalah anak tuna grahita kelas 1 pada Sekolah Luar Biasa (SLB-C) di Sukoharjo. Pada sistim pendidikan yang dilakukan dengan cara biasa membuat siswa gampang bosan dalam menerima materi pembelajaran oleh karena itu dengan metode pembelajaran game edukasi ini anakdiharapkan lebih tertarik dalam menerima materi pembelajaran. Pembuatan game edukasi ini dengan menggunakan aplikasi construct 2. sebagai software untuk mendesain obyek menggunakan coreldraw x5 dan paint untuk edit gambar.

Metode wawancara dengan guru dan pengamatam secara langsung pada proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat di idenfikasi permasalahan-permasalahan saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian adalah mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar mudah di pahami sedangkan bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar melalui media game edukasi. Hasil dari penelitian ini berupa game edukasi yang berisi tentang pengenalan anggota tubuh manusia. Game dapat dimainkan di desktop berbasis windows dengan file berektensi nwjs dan mobile smartphone berbasis anderoid dengan file berekstensi apk.

**Kata kunci.** Game Edukasi, pengenalan tubuh, Tuna Grahita

## **Abstract**

Children with special needs are children under normal children who have mental deficiencies, physical abilities, sensory skills, social behavior, communication skills, and a combination of two or more of the above. One example is class 1 mentally disabled children at the Extraordinary School (SLB-C) in Sukoharjo. In the education system carried out in the usual way, it makes students easily bored in receiving learning materials. Therefore, with this educational game

learning method children are more interested in receiving learning materials.

Therefore, with this educational game learning method children are more interested in receiving learning material. Making this educational game using application contract 2. As software to design objects using coreldraw X5 and paint edit images

Methods of interviewing teachers and observations directly in learning process in the classroom, so that problems can be identified when learning takes place. The purpose of this study is to facilitate teacher and delivering learning material to students so that it is easy to understand while of students to increase interest in learning through educational media games. The results of this study are in the form of educational games that contain the introduction of members of the human body. This game can be played on windows-based desktops with files ending in nwjs and android-based mobile smartphone with files ending apk.

**Keywords:** Educational Games, body recognition, Middle Ages

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi menuntut pengembangan SDM yang unggul dan berkualitas. Untuk merealisasikan SDM yang unggul dan berkualitas, tentu diperlukan berbagai factor penunjang yang tepat, salah satunya adalah pendidikan dan kurikulum. Pendidikan merupakan hak asasi yang paling mendasar bagi manusia, tidak terkecuali bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Dalam Undang-Undang RI no 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional bahwa Negara memberikan jaminan sepenuhnya kepada ABK atau anak luar biasa berhak pula memperoleh kesempatan yang sama dengan anak-anak lainnya dalam pendidikan. Namun dalam implementasikan kebijakan pendidikan di Indonesia sampai sekarang belum mampu menjangkau semua anak usia sekolah untuk mendapat akses pendidikan secara memadai terutama untuk ABK yang belum terpenuhi haknya untuk memperoleh haknya sebagaimana layaknya anak-anak lainnya.

Pendidikan di Indonesia ini menerapkan sistem kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini memiliki pengertian sebuah kurikulum yang terpadu sebagai suatu konsep



dapat dikatakan sebagai sebuah sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu untuk memberi pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Pada kurikulum 2013 ini berbasis karakter dan kompetensi yang mewajibkan anak untuk aktif dalam pembelajaran agar menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Diantara kunci sukses yang menentukan keberhasilan kurikulum 2013 adalah fasilitas dan sumber belajar.

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang dalam kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan teknologi tersebut membuat pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus yang semula masih menggunakan dengan media tradisional hanya menggunakan alat tulis kapur dan papan tulis, seiring kemajuan jaman sudah banyak beralih ke teknologi (Rohmah & Irsyadi, 2017). Karena kemudahan penggunaan dalam sistim pembelajaran dan berkomunikasi maka banyak diminati oleh masyarakat luas.

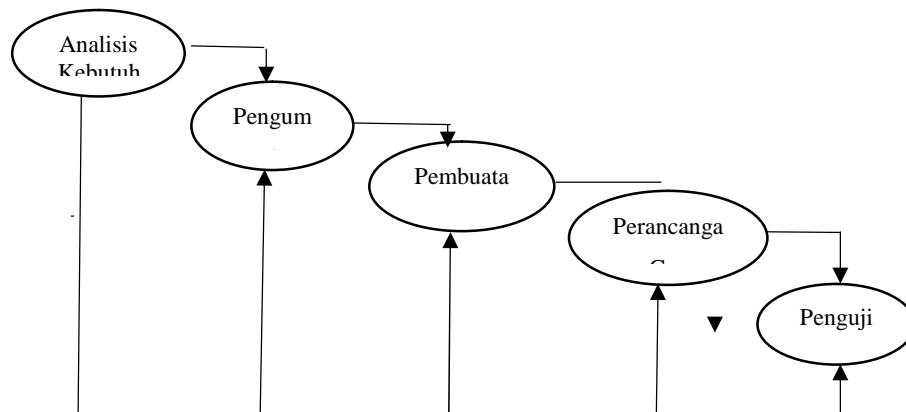
Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus membutuhkan metode pembelajaran yang mudah diingat dan diterima oleh anak. Salah satu contoh metode- metode yang digunakan media pembelajaran dengan menggunakan game edukasi yang dapat dimengerti, menarik, dan meningkatkan minat belajar (Irsyadi & Nugroho, 2015). Pengenalan anggota tubuh ilmu dasar dalam pelajaran ini karena akan lebih mudah diajarkan pada anak usia dini. Kebanyakan anak berkebutuhan khusus susah dalam belajar dengan metode manual yang kurang menarik dan cenderung sangat membosankan. Mereka membutuhkan media pendukung yang menarik minat belajar anak-anak tuna grahita sehingga proses belajar bias diterapkan dengan baik dan bias meningkatkan minat dan ketertarikan anak lebih semangat belajar. Media pembelajaran yang menarik aan mempengaruhi efektifitas proses belajar mengajar.

Dari permasalahan tersebut diatas maka di buat game edukasi yang dapat membantu proses belajar mengajar. Dengan game edukasi diharapkan anak akan lebih tertarik untuk belajar sambil bermain dan dalam proses pembelajaran dapat mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini merancang dan membuat

game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Kelas 1 Pada Sekolah Luar Biasa (SLB-C) Negeri Sukoharjo.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode observasi, analisis data, dan pengumpulan data secara langsung pada Anak Kelas 1 Anak berkebutuhan Khusus (SLB) Tunagrahita (SLB-C) Sukoharjo serta wawancara dengan guru kelas. *Flowchart* alur sistem yang menggambarkan urutan proses secara mendetail. Metode waterfall menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga pada pengembangan perangkat lunak. Metode penelitian ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart* alur system penelitian

### 2.1 Analisis Kebutuhan

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah analisa kebutuhan meliputi pengumpulan informasi, menentukan model, spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan. Pada tahap ini juga menyiapkan materi sesuai dengan kurikulum yang dipakai yaitu K 13 dan menyiapkan software aplikasi untuk pembuatan game yaitu Construct 2 dan Coreldraw X5. Aplikasi ini memakai suara agar anak tunagrahita lebih jelas.

## 2.2 Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari observasi secara langsung adalah :

- a. Gambar-gambar warna lebih jelas dan mudah dipahami anak kelas 1 SLB.
- b. Dengan permainan game lebih tertarik dibandingkan dengan pembelajaran secara manual.
- c. Dengan media ini lebih menarik bagi anak tunagrahita anak kelas 1 SLB.
- d. Sistem pembelajaran menggunakan kurikulum 13 dalam pedoman mengajar.
- e. Anak tunagrahita membutuhkan pendampingan dalam belajar.

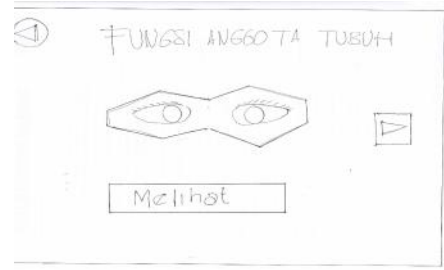
## 2.3 Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* adalah diskripsi pada *scene* yang bertujuan sebagai gambaran dan penjelasan pada halaman *game*. Pada gambar 2 *Storyboard* adalah *game* edukasi pengenalan anggota tubuh terdapat empat *scene* dijelaskan sebagai berikut :

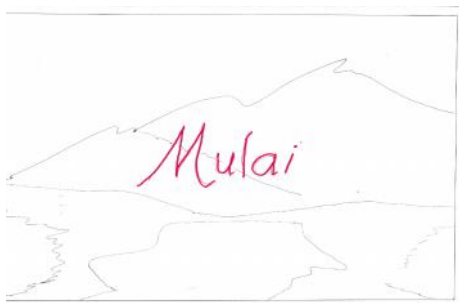
- Scene 1* : Berisikan menu utama dan ada empat menu yaitu mengenal anggota tubuh, organ tubuh manusia, kuis dan tebak gambar dan juga tersedia menu suara, *button* keluar yang berfungsi keluar dari game.
- Scene 2* : Berisikan gambar dan keterangan mendiskripsikan anggota tubuh dan kepala
- Scene 3* : Berisikan menu mulai dan masuk ke materi kuis anggota tubuh disertai suara.
- Scene 4* : Berisikan menu mulai dan masuk ke game menjodohkan



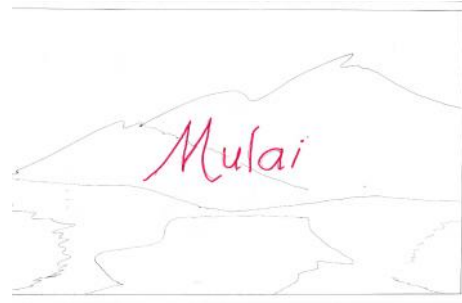
Scene 1



Scene 2



Scene 3



Scene 4

Gambar 2. *Storyboard* game edukasi mengenal anggota tubuh

## 2.4 Perancangan Game

Gambaran umum dari game edukasi ini adalah sebagai berikut :

- Game edukasi berjudul “Mengetahui Anggota Tubuh”
- Software* yang digunakan adalah Construct 2, Coreldraw
- Game ada 1 menu utama mengetahui anggota tubuh, organ tubuh manusia, kuis dan tebak gambar.

## 2.5 Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi memerlukan beberapa perangkat pendukung antara lain:

### 1. *Hardware*

- Laptop LENOVO G40-70, RAM 2 GB sistem operasi Windows 13 64 bit.
- HP Android Lenovo K4, RAM 2 GB sistem operasi Android

## 2. Software

- a. Construct 2 : sebagai game engine dalam pembuatan game.
- b. Corel Draw X5, Adobe Photoshop : sebagai aplikasi desain untuk membantu dalam proses pembuatan *game* seperti membuat karakter dalam *game* dengan teknik *vector art*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tugas akhir ini adalah *game edukasi* mengenal anggota tubuh.. Game ini digunakan sebagai media penyampaian materi pengenalan anggota tubuh kelas 1 (SLB-C) di Negeri Sukoharjo. Berikut adalah hasil dari perancangan *game* mengenal anggota tubuh:

1. Tampilan *Splash Loading Screen* merupakan tampilan paling awal saat game dibuka. Tampilan *Splash Loading Screen* ditunjukkan pada gambar 3.



**Gambar 3.** Tampilan *splash loading screen*

2. Tampilan Halaman Menu Utama ini terdapat empat menu utama yaitu menu mengenal anggota tubuh, organ tubuh manusia, kuis, dan tebak gambar. Serta terdapat juga tombol mematikan dan menghidupkan suara dan tombol untuk keluar *game*. Tampilan halaman menu utama ditunjukkan pada gambar 4.



**Gambar 4.** Tampilan halaman utama utama

### 3. Tampilan Menu Mengenal Anggota Tubuh

Menu ini berisi permainan pengenalan anggota kepala dan anggota tubuh. Tampilan pada menu main ditunjukkan pada gambar 5 dan gambar 6. Apabila tombol mengenal anggota tubuh diklik akan keluar menu anggota kepala contoh cara bermainnya adalah diklik salah satu gambar nanti akan tampil nama gambar dan juga gambar 6 sistem permainan sama.



**Gambar 5.** Tampilan anggota kepala

**Gambar 6.** Tampilan anggota tubuh

### 4. Tampilan Menu Organ Tubuh Manusia

Menu ini berisi fungsi-fungsi dari organ tubuh. Di dalam menu materi juga dilengkapi gambar serta audio untuk membantu siswa memahami materi. Tampilan pada menu materi ditunjukkan pada gambar 7.



**Gambar 7.** Tampilan Organ tubuh manusia

#### 5. Tampilan Menu Kuis

Menu kuis berisi tampilan menu awal kuis dan tampilan utama kuis. Tampilan menu kuis ditunjukkan pada gambar 8 dan gambar 9.



**Gambar 8.** Tampilan awal kuis



**Gambar 9.** Tampilan menu utama kuis

#### 6. Tampilan Menu Tebak Gambar

Menu ini berisikan menu awal dan tampilan menjodohkan gambar dengan tulisan yang tersedia. Tampilan menu tebak gambar ditunjukkan pada gambar 10 dan gambar 11.



**Gambar 10.** Tampilan awal



**Gambar 11.** Tampilan tebak gambar

### **3.1 PENGUJIAN**

Penelitian ini dilakukan di SLB-C Negeri Sukoharjo. Aplikasi ini diujikan kepada guru kelas 1. Pada pengujian ini dilakukan dengan cara mempraktekan sistem permainan yang dijalankan oleh guru yang di saksikan oleh siswa SLB-C Negeri Sukoharjo.

### **3.2 Pengujian aplikasi pada *SmartPhone Android* dan *Desktop***

Aplikasi *game* ini telah di konversi ke bentuk *android* dan *desktop* komputer. Aplikasi *game* ini dapat di *install* dengan *minimum android* versi 4.1 *Jelly Bean* (*API level* 16) dan untuk game ini menggunakan *SDK* versi 23.

### **3.3 Pengujian aplikasi dengan *Blacbox***

Pengujian aplikasi menggunakan metode *Blackbox*, jenis pengujian ini hanya fokus terhadap sistem yang telah dibuat apakah sistem atau konsep game yang diterapkan berjalan dengan lancar atau tidak. Dalam pengujian *Blackbox* dilakukan dengan penguji semua menu dalam game apakah menghasilkan hasil yang diinginkan atau tidak. Tabel 1 menunjukkan hasil dari pengujian dengan *Blackbox*.



**Tabel 1.**Hasil Pengujian *Blackbox*

<u>No</u>	<u>Yang diuji</u>	<u>Input</u>	<u>Output</u>	<u>Status</u>
1	Menu Main	Klik menu Main	Layout menu main	valid
2	Menu Game mngenal Anggota Tubuh	Klik menu Game mngenal Anggota Tubuh	Layout Game mngenal Anggota Tubuh	Valid
3	Menu mngenal Anggota Tubuh	Klik menu mngenal Anggota Tubuh	Layout menu Anggota Tubuh	Valid
4	Menu Tentang	Klik menu Tentang	Layout menu tentang	Valid
5	Menu Keluar	Klik Menu keluar	Muncul menu utama	valid
6	Menu organ Tubuh manusia	Klik menu organ Tubuh manusia	Layout menu Fungsi anggota Tubuh	Valid
7	Menu Tentang	Klik menu Tentang	Layout menu tentang	Valid
8	Menu Keluar	Klik Menu keluar	Muncul menu utama	Valid
9	Menu Tebak Gambar	Klik menu Tebak Gambar	Layout menu Mulai	Valid
10	Menu Tentang	Klik menu Tentang	Layout menu tentang	Valid
11	Menu Tentang	Klik menu Tentang	Layout menu tentang	Valid
12	Menu Keluar	Klik Menu keluar	Muncul menu utama	valid

Berdasarkan pengujian *blackbox* yang ditunjukkan pada tabel 1, semua tombol berfungsi dengan baik.

### **3.4 Uji Validitas dan Reliabilitas**

Uji Validitas dan Reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari aplikasi. Penulis menggunakan kuisioner untuk sampel yang dihadiri oleh 30 responden. Responden dari kuisioner adalah semua guru SLB-C Negeri Sukoharjo. Tabel 2 menunjukkan hasil uji validitasi kuisioner.

**Tabel 2.** Hasil uji validasi kuisioner

<b>Korelasiantara</b>	<b>NilaiYa</b>	<b>NilaiTidak</b>	<b>Kesimpulan</b>
S1 terhadap total	73%	27%	Valid
S2 terhadap total	50%	50%	Valid
S3 terhadap total	60%	40%	Valid
S4 terhadap total	70%	30%	Valid
S5 terhadap total	77%	23%	Valid
S6 terhadap total	67%	33%	Valid
S7 terhadap total	77%	23%	Valid
S8 terhadap total	73%	27%	Valid
S9 terhadap total	77%	23%	Valid
S10 terhdp total	77%	23%	Valid

Pertanyaan dinyatakan valid apabila nilainya lebih besar dari nilai tidak. Hasil uji validitas pada tabel 2 menunjukkan bahwa semua pertanyaan kuisioner hasilnya valid. Presentasi nilainya  $x/y \cdot 100\% = n$ . Ini berarti bahwa hasil kuisioner dapat di percaya dan dapat digunakan sebagai salah satu alat pengumpul data.

Pertanyaan pada kuisioner :

S1 = Apakah menu pada game mudah dikenali siswa?

S2 = Apakah siswa dapat menggunakan game edukasi?

S3 = Apakah game edukasi mudah dimainkan siswa?

S4 = Apakah bahasa game edukasi mudah dipahami siswa?

S5 = Apakah tampilan pada game edukasi menarik perhatian siswa?

S6 = Apakah pengoperasian game mudah?

S7 = Apakah game membantu siswa lebih semangat belajar?

S8 = Apakah game ini dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran?

S9 = Apakah game bermanfaat bagi siswa?

S10 = Apakah dengan media suara lebih mudah dipahami siswa?

Melalui menu Materi,Kuis,Main?

#### 4. PENUTUP

Berdasar hasil penelitian tugas akhir ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat *desktop* dan *smartphone*.
2. Aplikasi ini dapat berjalan pada *smartphone* dengan *minimum* spesifikasi android. versi 4.1 *Jelly Bean* (*API level* 16).
3. Aplikasi game edukasi pengenalan anggota tubuh dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan mengetahui nama anggota tubuh dan kegunaanya. Hal ini dibuktikan dari hasil kuisioner yang diisi oleh semua guru SLB-C Negeri Sukoharjo.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Allsop, Y., & Jessel, J. (2015). Teachers' Experience and Reflections on Game-Based Learning in the Primary Classroom. *International Journal of Game-Based Learning*, 5(1), 1–17.
- Rohmah, A. N., & Irsyadi, F. Y. Al. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Edukasi Bagi. *Jurnal SIMETRIS*, 8(1), 91–98.
- Sugianto, N., & Lestari, C. C. (2016). guru dan orang tua dalam pembelajaran mandiri anak usia sekolah dasar ( studi kasus kota surabaya ). *Seminar Nasional Vokasi Dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*., 370–381.
- Supriyono, H., Rahmadzani, R. F., Adhantoro, M. S., & Susilo, A. K. (2016). Rancang Bangun Media Pembelajaran Dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “ Pandawa .” *Prosiding The 4thUniversity Research Colloquium 2016*, 1–12.
- Supriyono, H., Sudarmilah, E., Fadlilah, U., Rahayu, E. T., & Yani. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. *The 2nd University Research Coloquium*, 1–9.